BEDIENUNGSANLEITUNG NINTENDO 3DS-SOFTWARE

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN)

MAA-CTR-AG6P-GER

ACTIVISION®

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Software oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.

Diese Nintendo 3DS-Karte funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS™-System.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitsinformationen sorgfältig durch, bevor Sie das Nintendo 3DS-System, eine Karte oder sonstiges Zubehör verwenden. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrer neuen Software haben. Heben Sie diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

WARNUNG! Dieses Videospiel ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieses Spiels kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen.

LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Vorbereitung

Berühren Sie das SKYLANDERS GIANTS-Symbol im HOME-Menü und danach STARTEN, um die Software aufzurufen.

Schließen Sie Ihr Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffnen Sie das System, um zur Software zurückzukehren.

Datensicherungsfunktion

Diese Software verfügt über eine Datensicherungsfunktion, die Daten aufzeichnet und Spielfortschritte speichert.

Schalten Sie das Gerät nicht wiederholt aus und ein und entfernen Sie während des Speichervorgangs nicht die Karte. Führen Sie keine falschen Steuerungsbefehle aus (z. B. Zurücksetzen des Systems) und achten Sie darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.

Verwenden Sie kein externes Zubehör oder externe Software, um ihre Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also seien Sie vorsichtig!

WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN

BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR DAS SYSTEM VERWENDET WIRD! FALLS DIESES PRODUKT VON KINDERN VERWENDET WIRD, SOLLTE ZUERST EIN ERWACHSENER ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER DIE BEDIENUNGSANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN UND SIE DEM KIND ERKLÄREN, ANDERNFALLS KANN ES ZU VERLETZUNGEN KOMMEN.

WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION

- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden sollten. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren.
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10–15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenermüdung, Augentrockenheit, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und/oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenermüdung führen kann.

Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um Ihr Wohlbefinden während der Verwendung des Produkts zu gewährleisten:

- Verwenden Sie dieses System nicht, wenn Sie sich müde oder unwohl fühlen. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung könnte dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen.
- Wenn Sie eine Ermüdung der Augen, des Kopfes, der Schultern sowie anderer Stellen Ihres Körpers feststellen oder Beschwerden an oben genannten Körperstellen auftreten, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine Pause ein. Sollten die Symptome auch dann nicht abklingen, stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder gezeigt werden.
- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.

WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS

- Bei einigen Personen (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster epileptische Anfälle oder Wahrnehmungsverlust auftreten. Solche Reaktionen können erfolgen, wenn diese Personen Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen, selbst wenn bei ihnen bisher niemals epileptische Anfälle aufgetreten sind.
- Jeder, der jemals Krampfanfälle, Wahrnehmungsverlust oder andere Symptome, die auf Epilepsie hindeuten, erlitten hat, sollte vor dem Spielen von Videospielen einen Arzt aufsuchen.

- Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten Kinder während des Spielens von Videospielen beaufsichtigen. Unterbrechen Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten sollten: **Krämpfe, Wahrnehmungsverlust, unwillkürliche Bewegungen, Augen- oder Muskelzuckungen, verändertes Sehvermögen sowie Desorientierung.**

Beachten Sie beim Spielen stets die folgenden Hinweise, um die Wahrscheinlichkeit eines epileptischen Anfalls zu reduzieren:

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen (alle 30 Minuten bei Verwendung der 3D-Funktion).

WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Wenn die 3D-Funktion verwendet wird, tritt dieses Symptom möglicherweise schon früher auf. Manche Personen leiden auch an Bewegungskrankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollte Ihnen schwindlig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer Muskeln bzw. Gelenke schmerzen oder Hautreizungen auftreten. Beachten Sie folgende Hinweise, um Probleme wie Sehnenscheidenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom und Hautreizungen zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Der Nintendo 3DS-Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WEITERE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN FINDEN SIE IN DER NINTENDO 3DS-BEDIENUNGSANLEITUNG.

INHALT

Spielstart 3
Einleitung 3
Magisches Portal® 4
Speichern auf der Spielfigur 4
Spielsteuerung 5
Menüs 6
Das Spiel spielen 7
Kundendienst 10
Lizenzvereinbarung 11

EINLEITUNG

Vor tausenden von Jahren verwüstete der furchtbare Riesen-Pirat Kapitän Frightbeard die Skylands, bis er und seine Besatzung in der Truhe des Exils eingesperrt wurden. Doch jetzt ist Frightbeard wieder da und sucht die Truhe des Exils, damit er seine Flotte befreien kann, um die Skylands zu erobern!

Daher ist es an der Zeit, die Kraft der Riesen-Skylander zu entfesseln und auf eine Reise durch die Skylands aufzubrechen, um die Truhe des Exils vor Kapitän Frightbeard zu finden!

SPIELSTART

1. Stecke die *Skylanders Giants*™-3DS-Karte wie in der Bedienungsanleitung beschrieben in den Nintendo 3DS™-Kartenschlitz.
2. Schalte das Gerät ein, indem du den POWER-Schalter drückst.
3. Wähle im Nintendo 3DS HOME-Menü *Skylanders Giants*, um den Titelbildschirm aufzurufen.

Hinweis: Die **Skylanders Giants** *-3DS-Karte ist nur für das Nintendo 3DS-System geeignet.*

MAGISCHES PORTAL

Deine Skylander können die Skylands durch das *Magische Portal* betreten. Sobald du einen Skylander auf das *Magische Portal* setzt, wird er an deinen Nintendo 3DS geschickt und im Spiel zum Leben erweckt. Um deine Skylander-Figuren im Spiel zum Leben zu erwecken, rede mit Hugo, der sich auf Flynns Schiff befindet. Bevor du *Skylanders Giants*™ spielen kannst, musst du zunächst das *Magische Portal* vorbereiten. Lege zuerst die Batterien ins *Magische Portal* ein.

Um dein *Magisches Portal* einzuschalten, drückst du auf die Oberfläche, bis es klickt und das *Magische Portal* aufleuchtet. Wenn Hugo dich auffordert, zielst du mit dem nach hinten gerichteten Infrarot-Sende-Empfänger des Nintendo 3DS-Systems auf den nach vorne gerichteten Infrarot-Sensor des *Magischen Portals*. Achte auf den grünen Pfeil auf der Oberfläche des *Magischen Portals*, um es richtig auszurichten. Weitere Informationen zur Einrichtung des *Magischen Portals* findest du in der Kurzanleitung.

Du kannst immer nur eine Figur gleichzeitig auf das *Magische Portal* stellen, dazu zählen: ein spielbarer Charakter, ein magisches Objekt oder ein Ortselement (separat erhältlich). Wenn auch immer nur eine *Skylanders Giants*- oder *Skylanders: Spyro's Adventure*®-Figur gleichzeitig auf dem *Magischen Portal* stehen kann, so benötigst du zwei Charakter-Figuren, um ein neues Profil zu starten und mit dem ersten Teil des Tutorials zu beginnen. Damit du mobiler bist, kannst du die Verbindung zum *Magischen Portal* trennen, sobald die gewünschten Figuren ins Spiel gebracht wurden.

SPEICHERN AUF DER SPIELFIGUR

Deine *Skylanders Giants*- und *Skylanders: Spyro's Adventure*-Figuren merken sich ihre Kräfte und verbesserten Fähigkeiten über das *Magische Portal*. Wann immer du einen Skylander über das *Magische Portal* ins Spiel bringst, werden auch seine Fortschritte auf die Figur gespeichert.

Sprich mit Hugo auf Flynns Schiff, um deine Spielfiguren zu aktualisieren. So kannst du überall mit deiner eigenen persönlichen Sammlung von Skylandern spielen! Wenn du deine *Skylanders Giants*- und *Skylanders: Spyro's Adventure*-Figuren mit zu einem Freund nimmst, behalten deine Figuren alle Erfahrungspunkte, die du gesammelt hast! Du kannst dann sogar einen der Hüte deines Freundes aufsetzen!

Gespeicherte Daten:

- Erfahrungspunkte und Erfahrungsstufe.
- Verbesserte Fähigkeiten und Werte.
- Der Hut, den dein Skylander gerade trägt.

MAGISCHES PORTAL

Schritte zum Speichern:

1. Wähle auf Flynns Schiff den Skylander, den du speichern möchtest.
2. Rede mit Hugo und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Sobald der Transfer abgeschlossen ist, sind die Stufe, die Fähigkeiten und der getragene Hut in der Figur gespeichert.

Dieses Spiel speichert automatisch. Bitte berühre nicht den POWER-Schalter und entferne nicht die Nintendo 3DS-Karte, wenn dieses Symbol erscheint.

SPIELSTEUERUNG

Nintendo 3DS	Grundlegende Aktionen
START/SELECT	Pausemenü
Schiebepad	Charakter bewegen
HOME-Knopf	Zugriff auf HOME-Menü
B-Knopf	Sprung / Doppelsprung
A-Knopf	Sprint
Y-Knopf	Primärangriff / Benutzen / Sprechen
X-Knopf	Sekundärangriff
Touchscreen	Charakter wechseln/wiederbeleben
L-Taste	Sprint
R-Taste	Magisches Objekt benutzen

MENÜS

MENÜSTEUERUNG

Touchpen – Im Menü navigieren

HAUPTMENÜ

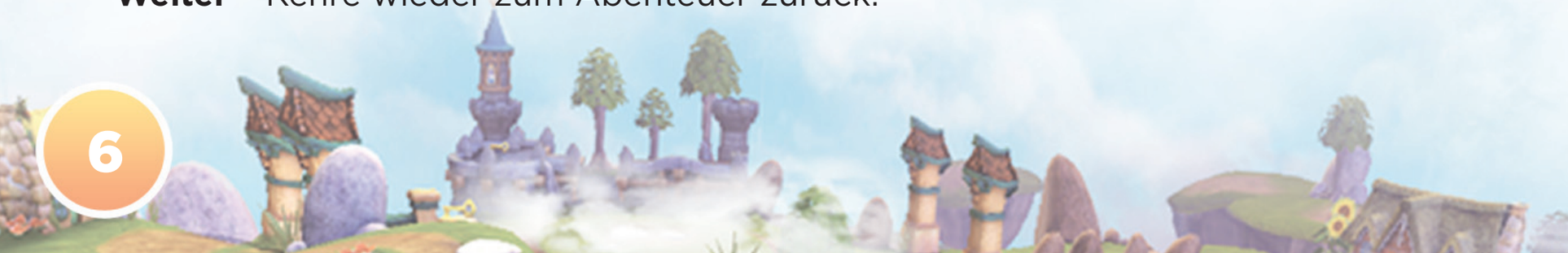
Wähle ein Profil – Lege bis zu drei Speicherprofile an.
Spielen – Berühren, sobald ein Speicherprofil gewählt wurde
Credits – Sieh dir die Credits des Spiels an

PAUSEMENÜ IM SPIEL

Verbesserung – Zeigt die Werte und Fähigkeiten des aktiven Skylanders an.
Optionen – Passe die Lautstärke der Musik und Effekte an.
Wiederholen – Starte den aktuellen Level noch einmal von vorne.
Flynns Schiff – Kehre zu jeder Zeit zum Schiff zurück.
Weiter – Kehre wieder zum Abenteuer zurück.

PAUSEMENÜ AUF FLYNNS SCHIFF

Verbesserung – Zeigt die Werte und Fähigkeiten des aktiven Skylanders an.
Optionen – Passe die Lautstärke der Musik und Effekte an.
Spiel beenden – Verlasse das Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück.
Weiter – Kehre wieder zum Abenteuer zurück.



DAS SPIEL SPIELEN

ANZEIGEN IM SPIEL

1. **Gesundheitsanzeige –** Die grüne Anzeige signalisiert die Gesundheit deines Skylanders. Durch den Aufstieg deines Skylanders erhöht sich die maximal verfügbare Gesundheit.
2. **Erfahrungsanzeige –** Sobald die graue Anzeige voll ist, steigt dein Skylander auf.
3. **Münzen –** Zeigt die Anzahl der gesammelten Münzen.
4. **Erfahrungskugeln –** Wenn du diese Kugeln sammelst, steigerst du deine Erfahrungsanzeige.
5. **Charakterauswahl –** Zeigt die Skylander, zwischen denen du gerade wählen kannst. Du kannst maximal zwei Skylander durch einen Besuch von Hugo auf Flynns Schiff ins Spiel bringen.
6. **Charakterstufe –** Zeigt die Charakterstufe deines Skylanders an.
7. **Charaktername –** Der Name deines aktuellen Skylanders wird hier angezeigt.
8. **Elementsymbol –** Zeigt das Element deines aktuellen Skylanders an.

DAS SPIEL SPIELEN

SKYLANDER WECHSELN

Skylanders Giants kann mit den *Skylanders Giants*- und *Skylanders: Spyro's Adventure*-Figuren gespielt werden. Wenn ein Skylander gerade spielt, wartet der andere Skylander in der "Schattenzone" und kann jede Sekunde ins Spiel eingreifen. Du kannst zwischen den beiden Skylandern jederzeit wechseln, indem du ihr Bild in der "Schattenzone" auf dem Touchscreen antippst. Mit deinen gesammelten Schätzen kannst du einen besiegten Skylander wieder erwecken. Sobald das *Magische Portal* synchronisiert ist, können die beiden gerade geladenen Charaktere durch jeden anderen Charakter aus der Sammlung deiner Skylanders Giants- oder *Skylanders: Spyro's Adventure*-Figuren ausgetauscht werden, indem du mit Hugo redest.

ELEMENTARKLASSEN

Jeder Skylander besitzt die Kraft einer der acht Elementarklassen.
Zu den Elementarklassen zählen:

Luft

Leben

Gespenster

Erde

Feuer

Wasser

Magie

Technologie

Jeden Tag sind zwei verschiedene Elemente magisch mit den Skylands synchronisiert. Diese Elemente werden auf Flynns Schiff in der Nähe von Flynn angezeigt. Skylander dieser beiden Elemente erhalten eine Bonusmünze, sobald sie den Ausgang eines Levels im Spiel erreichen. Denk dran, dass sich die Elemente täglich ändern, also setze jeden Tag andere Charaktere ein, um den Bonus zu bekommen!

DAS SPIEL SPIELEN

STUFENAUFSTIEG

Deine Skylander erhalten Erfahrung, wenn sie Ziele meistern und Gegner besiegen. Mit dem Stufenaufstieg verbessern sich auch ihre Gesundheit und Werte. Die maximale Stufe, die ein Skylander erreichen kann, ist 15.

FLYNNS SCHIFF

Flynns Schiff ist immer in Bewegung und dadurch ist es auch der beste Ort, den man zwischen den Reisen in den Skylands besuchen sollte. Wenn du Flynns Schiff erkundest, gelangst du an viele Orte, die dir auf deiner Reise helfen werden, Kapitän Frightbeard zu stoppen. Zu diesen zählen:

1. **Hauptdeck –** Hugo ist immer auf dem Hauptdeck anzutreffen und hat eine neue tragbare Portalmaschine, die die Skylander in tragbare Kristalle umwandelt. Besuche ihn, wenn du die momentan im Spiel befindlichen Skylander ändern möchtest.
2. **Kapitänskajüte –** Dieser Raum enthält die Kartenstücke, die du bereits auf deiner Reise gesammelt hast. Du kannst mit Umrissen auch die Teile sehen, die du noch finden musst, damit du immer weißt, wo du als Nächstes hin musst und wo du bereits warst.
3. **Maschinenraum –** Eine runde Bodenplatte mit einem Symbol für jeden Abenteuer-Pack-Level aus *Skylanders Spyro's Adventure*. Du kannst mit jeder interagieren, um die Level in diesem Bereich zu betreten und sie zu spielen.
4. **Schafsraum –** Dieser Raum ist voller Schafe! Hier kannst du deine Moves üben und dich in Form bringen.
5. **Rettungsboot –** Diese kleine Gondel ist an der Steuerbordseite des Schiffs befestigt. Hier kannst du auf deine Charakter-Sammlung und den Hutständer zugreifen. Du kannst die Hüte deiner Skylander wechseln, indem du mit dem Hutständer interagierst.

KUNDENDIENST

Bitte besuchen Sie unsere Website http://support.activision.com um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstarif: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

MDE201207

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
(6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
(7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie
(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung
(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

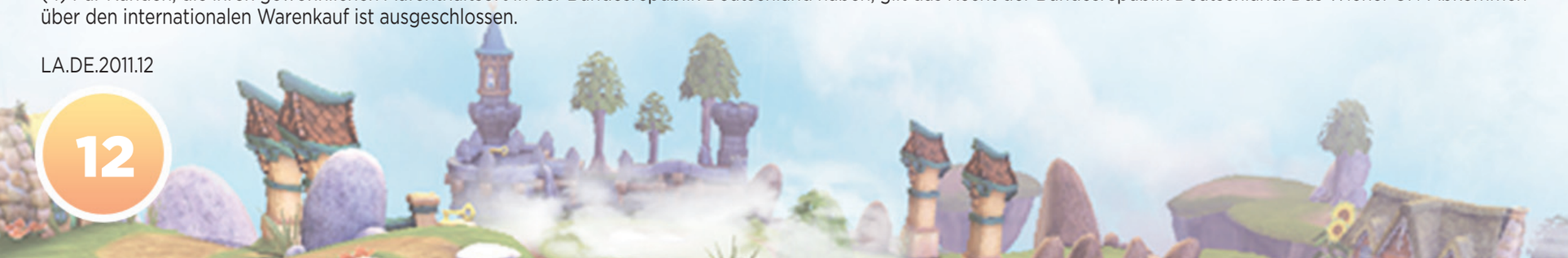
6. Ersatzlieferung des Programms
(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
(2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln
(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung
Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges
(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12



ACTIVISION BLIZZARD DEUTSCHLAND GMBH, FRAUNHOFERSTR. 7, 85737 ISMANING

DU BENÖTIGST DAS MAGISCHE PORTAL® UND MINDESTENS EINE SKYLANDERS GIANTS™- ODER SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE®-FIGUR, UM EIN NEUES PROFIL ANZULEGEN UND DEN ERSTEN TEIL DES TUTORIALS ZU SPIELEN.